

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan faktor penting dalam terbentuknya suatu Negara. Dalam konteks bernegara, sejarah menjadi esensi penting dalam menumbuhkan sifat bela negara dan nasionalisme kepada penduduk negara tersebut. sejarah sendiri merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi di masa lampau, baik itu peristiwa besar/umum, maupun kecil/individual. dengan adanya peristiwa masa lampau, kita tidak akan bisa hidup seperti sekarang. Dalam konteks ini sejarah yang peneliti ingin sampaikan adalah sejarah perjuangan rakyat indonesia. Yang sudah merdeka dari penjajahan negara belanda, jepang , maupun sekutu. Kota Bandung merupakan kota yang banyak mempunyai cerita di masa lampau, termasuk sejarah perjuangan tahun '45. Di kota Bandung sendiri tersebar tugu dan stilasi yang bertujuan untuk mengingatkan warga Bandung, atas perjuangan kemerdekaan rakyat Bandung di masa lampau. Bahwa apa yang terjadi di masa lalu pada kurun waktu tahun 1945-1949 itu adalah benar adanya dan merupakan kejadian yang nyata. Seperti yang kita ketahui bandung terkenal dengan sebutan “Bandung Lautan Api” yang juga merupakan rangkaian dari peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Pada awal-awal diumumkannya kemerdekaan Negara Indonesia, yang disebabkan oleh menyerahnya penjajah kita, Jepang terhadap sekutu tanpa syarat. Yang membuat seluruh rakyat indonesia bersorak ria.

Pada waktu itu terjadi banyak perubahan pada rakyat Indonesia, khususnya di Bandung, Jawa Barat. Pada saat itu sebenarnya Negara Indonesia secara defacto masih dibawah kekuasaan Jepang. Sementara itu Sekutu baru akan menerima secara resmi penyerahan jepang pada tanggal 2 September 1945. Bangsa Indonesia berfikir bahwa apapun masalahnya, mereka tidak akan membiarkan kemerdekaan yang sudah ada ditangan bangsa kita terlepas kembali. Bahkan bangsa indonesia pada saat itu tidak malu untuk meneriakkan kata “merdeka!merdeka!mereka!” itu merupakan kata yang akan mereka gunakan seterusnya sampai akhir hayat mereka. Pada saat itu banyak pemuda yang merasa

bahwa kemerdekaan haruslah dipertahankan. Karena masa depan bangsa ini berada ditangan mereka. Pada umumnya bangsa indonesia pada saat itu merasa memiliki perjuangan dan nasib yang sama, dijajah selama 3,5 abad oleh belanda, lalu dilanjutkan dengan penjajahan oleh jepang selama 3,5 tahun. Yang membuat sumber daya, harta, manusia, waktu yang terkuras habis oleh penjajahan tersebut. bahkan maraknya kemiskinan dan penyakit banyak tumbuh dan tersebar disaat perbudakan terjadi kepada bangsa Indonesia. Sangat prihatin melihat begitu banyak melihat nyawa bangsa Indonesia yang terbuang percuma, hanya untuk memenuhi kebutuhan belanda dan jepang untuk memenangkan Perang Dunia II, Perang yang bukan menjadi Perang Bangsa Indonesia.

Pada kesempatan kali ini, Peneliti melihat fenomena yang terjadi kepada masyarakat indonesia baik secara umum maupun spesifik. Bahwa pada saat ini, banyak dari remaja dan pemuda yang tidak menyadari bahwa sejarah merupakan esensi penting dalam kemerdekaan negara indonesia. Bahwa tanpa adanya peristiwa sejarah, bangsa kita tidak akan merdeka sampai sekarang. Secara umum Bangsa Indonesia adalah bangsa yang beragam , dan dipisahkan oleh pulau-pulau. Hal ini membuat pengalaman leluhur, adat, pola pikir masing-masing masyarakat berbeda-beda. Maka dari itu peneliti akan melihat fenomena ini dari sudut pandang yang lebih spesifik, yaitu di Jawa Barat, khususnya di Bandung. Berbeda dengan fenomena yang terjadi setelah 73 tahun kemerdekaan . Peneliti melihat bahwa remaja dan pemuda yang ada dibandung kurang menyadari keberadaan sejarah, dan lebih berorientasi kepada masa sekarang. Yang kenyataannya adalah bahwa kemerdekaan kita tidak akan tercapai, tanpa adanya perjuangan dan pengorbanan dari para pahlawan pada saat itu. Hal ini menyinggung kurikulum pelajaran pada saat anak berada di bangku sekolah, yaitu jenjang SD, SMP, dan SMA. Keberadaan guru yang memberikan siswanya pelajaran sejarah, untuk mengingat dan memahami makna dan pesan yang ada dalam peristiwa sejarah sudah sangat baik. Dan siswa juga menerima itu dengan baik. Tetapi berbeda pada saat siswa itu sudah beranjak remaja, pada saat mengalami transisi antara anak-anak dan remaja. Yang umumnya terjadi pada masa SMP sampai dengan awal SMA. Yaitu pada saat umur

12-19 tahun. Mereka mungkin belajar dan mengetahui tentang sejarah, namun karena mereka sedang dalam masa pencarian jati diri, pendewasaan diri, mengalami pubertas. Maka apa yang terjadi adalah anak tersebut akan lebih sering bermain ketimbang belajar/ menuntut ilmu. Tidak menutup kemungkinan bahwa anak tersebut menganggap pelajaran dan cerita sejarah hanyalah cerita yang digunakan untuk kompetensi ujian saja. Nilai dan moralnya tidak ditangkap oleh mereka. Dan juga pemberian edukasi sejarah yang dikemas kurang menarik, dan kurang menarik minat remaja untuk mengetahuinya secara detail. Bahkan peneliti sendiri merasakan saat masih duduk di bangku smp, bahwa pelajaran sejarah itu hanya untuk memenuhi mata pelajaran sekolah saja, tidak memahami unsur makna yang terkandung, dan pesan moral yang terdapat untuk dapat di aplikasikan di kehidupan kita, sebagai bangsa indonesia. Di Kota bandung, sangat banyak terdapat tugu peringatan akan peristiwa sejarah. Tugu itu tersebar di sekitaran bandung jumlahnya ada 8 tugu (terawat dan tidak terawat) . yang mengingatkan akan peristiwa peristiwa besar yang terjadi di bandung. Salah satunya adalah Tugu Lengkong, Tugu itu berada di jalan Lengkong, yang mengingatkan kita bahwa ada pertempuran luar biasa yang terjadi pada tanggal 2 desember 1945. Peristiwa itu menggambarkan peperangan yang terjadi antara belanda-sekutu dan melawan bangsa pribumi yang ada didaerah situ. Tujuan belanda untuk menyerang pemukiman yang ada disitu adalah untuk mengambil kembali para interniran (tahanan jepang) yang ditahan oleh pribumi. peperangan itu keberadaanya sangat dianggap kecil, padahal perang lengkong adalah salah satu peperangan yang memicu kejadian bandung lautan api (BLA) pada 23 maret 1946. Oleh karena itu peneliti sebagai mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual peminatan Multimedia animasi yang sedang mengikuti mata kuliah PRA TA. Sesuai dengan keilmuan yang dimiliki. Peneliti akan merancang animasi untuk menjawab fenomena kurangnya kesadaran remaja akan peristiwa sejarah ini. Animasi sendiri berarti sekumpulan gambar atau objek yang disusun secara berurutan yang mengikuti alur pergerakan yang sudah ditentukan, gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati ataupun tulisan. Berdasarkan keilmuan yang dimiliki peneliti ,

animasi dapat menjadi jawaban akan permasalahan yang peneliti rasakan. Sebuah animasi yang dirancang dengan menarik akan mendorong remaja agar dengan mudah mengingat peristiwa sejarah yang diceritakan, mengambil pesan dan moral yang tersirat dalam cerita tersebut, tanpa merasa cepat bosan. Ada beberapa aspek yang dibutuhkan untuk merancang animasi. Cerita, *storyboard*, karakter, background dan sebagainya. Dalam kesempatan kali ini peneliti akan menggunakan aspek animasi berupa penelitian *storyboard*. *Storyboard* yang baik tentu akan membuat penonton melihat film yang ditawarkan dengan nyaman, komposisi yang dinamis, maka akan membuat penonton merasa nyaman dan tidak akan merasa bosan. Penerapan dalam animasi mampu menghadirkan suasana yang mengerikan, mendebarkan, bahkan menggelikan yang hanya dibatasi oleh layar. Kehadiran *storyboard* menjadi elemen penting dalam visual sebuah cerita. Dan diharapkan dengan animasi yang akan dibentuk dapat memberikan gambaran bahwa peristiwa sejarah tidaklah membosankan, justru berbanding terbalik dari itu, peristiwa sejarah adalah peristiwa yang mendebarkan.

1.2 Identifikasi Masalah

- a) Kurangnya kesadaran remaja terhadap sejarah
- b) Pemberian edukasi sejarah dengan kemasan yang kurang menarik
- c) Pengetahuan sejarah hanya dianggap sebagai mata pelajaran sekolah
- d) Generasi remaja yang kurang memahami makna yang terkandung dalam sejarah
- e) Generasi remaja yang masih asing dengan peristiwa “ Perang Lengkong”
- f) Media animasi yang baik untuk memberikan kesadaran akan peristiwa “ Perang Lengkong”
- g) Perancangan *storyboard* yang sesuai dengan keilmuan animasi

1.3 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana cara menyampaikan pesan pantang menyerah menggunakan media *Storyboard* kedalam animasi berjudul “Djoeang”
- b) Bagaimana merancang *Storyboard* dengan teknik staging agar dapat menerjemahkan pesan dan nilai sejarah di dalam animasi pendek berjudul “Djoeang”

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Peneliti akan membuat animasi yang akan menceritakan sejarah peristiwa perang lengkong. Yang akan dikemas dalam cerita yang menarik, mendebarkan, yang akan menumbuhkan minat remaja akan sejarah.

1.4.2. Siapa

Target audience yang akan dituju adalah para pelajar dengan usia 11-19 tahun di daerah bandung.

1.4.3. Bagian Mana

Dalam proses penelitiannya, peneliti berperan sebagai *storyboard artist*, yang meliputi *layouting*, *composition*, dalam animasi.

1.4.4. Tempat

Tempat yang menjadi fokus objek peneliti adalah, Jl. Lengkong, Bandung

1.4.5 Waktu

Waktu menjadi aset penting dalam environment, dalam proses penelitiannya latar waktu yang menjadi fokus utama Perancang adalah tahun 1945 sampai dengan 1949.

1.4.6 Mengapa

Alasan mengapa Perancang mengambil objek peristiwa peperangan di Lengkong adalah karena masih banyak orang yang tidak mengetahui tentang peristiwa perang tersebut.

1.5 Tujuan Perancangan

- a) Mampu menanamkan kesadaran akan nilai sejarah kepada *target audience*.
- b) Menghasilkan storyboard yang baik, sesuai dengan teori yang diaplikasikan, agar pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai.

1.6 Manfaat Perancangan

- a) Untuk menyadarkan kepada remaja bahwa Perang Lengkong itu adalah bagian dari sejarah yang ada di Bandung.
- b) Untuk menjadi pembelajaran bagi perancang dan bagi khalayak sasaran bahwa *storyboard* yang baik itu mempengaruhi suatu animasi dalam memberikan pesan.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode pengumpulan data

- **Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan media cetak seperti buku, koran, jurnal, skripsi, serta karya ilmiah. Penggunaan studi pustaka yang peneliti gunakan untuk dijadikan data adalah arsip-arsip peperangan yang bersumber dari Legiun Veteran Republik Indonesia cabang Bandung (LVRI).

Studi pustaka dalam proses penelitian animasi ini berfungsi sebagai objek primer sekaligus sekunder.

Dokumen-Dokumen Kualitatif (*qualitatif documents*)

Dokumen ini bisa berupa dokumen publik (misalnya, koran, makalah, laporan kantor) ataupun dokumen privat (misalnya, buku harian, diari, surat, e-mail). Kategori inilah yang peneliti gunakan untuk mencari dan menganalisis data yang didapat dari LVRI.

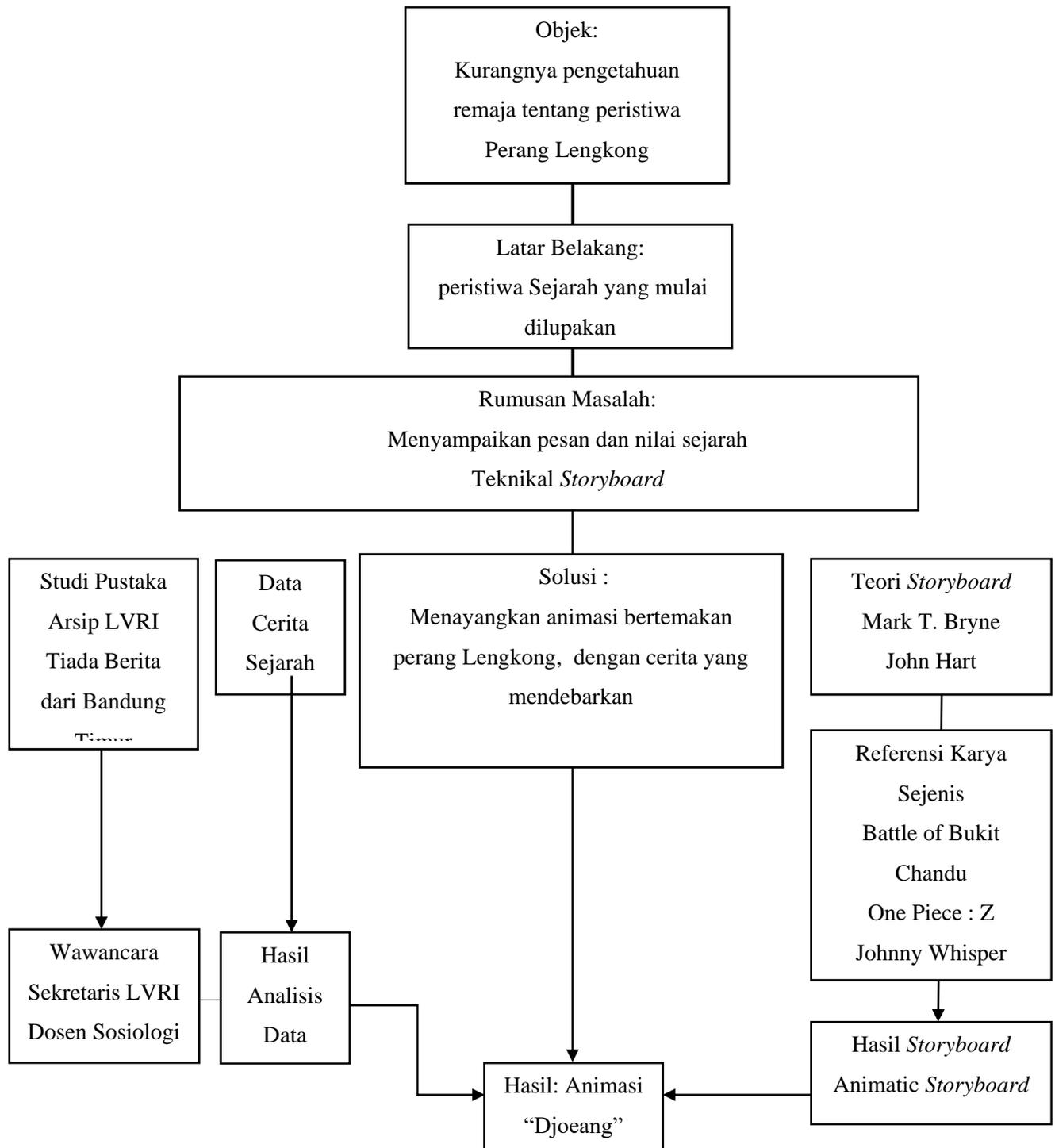
Wawancara dan Kuesioner

perancang menggunakan wawancara dan kuesioner untuk mencari data khalayak sasaran. Untuk mengetahui apakah khalayak sasaran yang dituju memang mengetahui atau tidak mengetahui adanya peristiwa Perang Lengkong.

1.7.2 Metode Analisis Data

Dalam metode menganalisis data kebutuhan visual, Perancang menggunakan metode kualitatif. Peneliti menggunakan metode pendekatan Riset Naratif, yaitu metode yang menyusun secara kronologis data yang didapat, baik dari wawancara maupun studi pustaka.

1.8 Kerangka Penelitian



Bagan 1 : Kerangka Penelitian